SYSTÈME MAXIVITESSE ENGINE GEAR™*
Propulseur ENGINE GEAR avec toupie radiocommandée

ÂGE 8+
82671/82731 Asst.

BEYBLADE® GREVOLUTION™

Draciel G™

49 Mhz

TOUPIES À HAUTE PERFORMANCE

Requiert 4 piles AA ou R6 de 1,5 V, non comprises, à installer à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus). Piles alcalines de préférence. Comprend un propulseur à radiocommande, une toupie BEYBLADE radiocommandée, une tige cannelée, un capuchon et un feuillet d'autocollants.

Type endurance
ÉLECTRONIQUE

⚠ MISE EN GARDE: Ne te sers pas des toupies ou des arènes BEYBLADE sur une table ou toute autre surface surélevée.

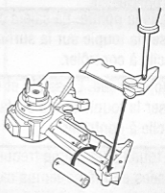
Les toupies et les arènes BEYBLADE doivent être utilisées sur le sol. Ne te penche pas au-dessus de l'arène pendant que les toupies y tournoient, car celles-ci peuvent rebondir hors de l'arène et causer des blessures aux yeux ou au visage.

- Pour une compétition de toupies BEYBLADE RC, les toupies BEYBLADE adverses (vendues séparément) doivent fonctionner sur des fréquences autres que 49 MHz.
- Lis les instructions avant d'assembler et de jouer, et garde-les pour référence ultérieure.
- Jette immédiatement les sacs en plastique.

Les arènes BEYSTADIUM sont vendues séparément.

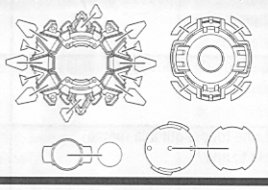
POUR INSÉRER LES PILES:

À l'aide d'un tournevis cruciforme (non compris), desserre la vis du couvercle du compatiment des piles sur le propulseur. Enlève le couvercle pour accéder au compartiment (la vis reste attachée au couvercle). Insère 4 piles AA ou R6 de 1,5 V. Referme le compartiment et resserre la vis avec le tournevis. Voir l'illustration.



AUTOCOLLANTS:

Applique les autocollants comme indiqué.

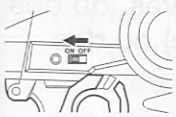


POUR COMPLÉTER L'ASSEMBLAGE:

Utilise un tournevis cruciforme (non compris) pour fixer le propulseur à l'aide des vis incluses comme indiqué.

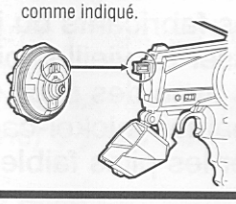
CHARGER:

1 Mets l'interrupteur du propulseur à ON (marche).



2 Ouvre le couvercle avant du propulseur. Fixe la toupie radiocommandée à l'entrée de charge. Le voyant de charge s'allumera.

3 Place la pièce de métal de l'entrée de charge du propulseur dans l'ouverture comme indiqué.



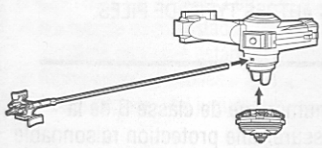
4 La lumière de charge s'éteindra après environ 80 secondes t'indiquant que la charge est terminée.

À noter:

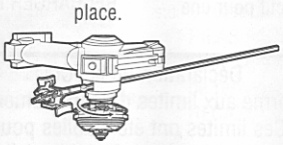
- Charge la toupie radiocommandée lorsque la pointe a cessé de bouger. Recharger lorsqu'une charge est toujours présente dans la pile peut affaiblir la pile.
- Si la toupie radiocommandée est accidentellement retirée de l'entrée de charge lorsqu'elle est entrain de charger, la lumière de charge continuera de clignoter pendant 80 secondes jusqu'à ce que la séquence de charge soit terminée. Assure-toi de charger jusqu'à ce que la lumière de charge s'éteigne.

PROPULSE:

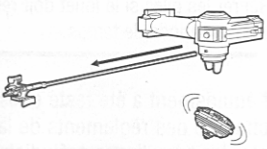
A Insère la tige cannelée à travers le propulseur et fixe la toupie radiocommandée.



B Tourne la toupie radiocommandée vers la droite pour que le propulseur soit bien en place.



C Tiens fermement le propulseur et tire sur la tige cannelée pour lancer la toupie radiocommandée.



FONCTIONNEMENT DE BASE DU PROPULSEUR:

1 Tire sur la gâchette pour faire bouger la toupie vers la droite.

2 Bouge la gâchette au centre pour faire tourner la toupie sur elle-même.

3 Continue de pousser vers l'avant la gâchette pour faire tourner la toupie vers la gauche.

4 Appuie sur le bouton et maintiens-le enfoncé tout en actionnant la gâchette pour déclencher la poussée de vitesse de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE.

Le propulseur et la toupie BEYBLADE radiocommandée te permettent de contrôler une toupie radiocommandée BEYBLADE. En faisant tourner la pointe du moteur interne et compact dans la même direction que la toupie (rotation à droite), la rotation de la pointe du moteur compact ajoutera une force additionnelle à la force de rotation de la toupie! En tournant dans la direction opposée (rotation à gauche) plus rapidement que la toupie, le moteur compact peut inverser la direction de la rotation de la toupie! Un deuxième moteur interne s'active lorsque tu appuies sur le bouton de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE, te donnant encore plus de force de rotation!

FONCTIONNEMENT:

Maintenant que tu maîtrises le fonctionnement de base, essaie ces techniques plus difficiles!

Tu maîtrises la fougue de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE!	
1. Première attaque	En début de combat
2. Poussée d'attaque	Pleine puissance au milieu du combat
3. Coups soudains	Arrêt et démarrage lors du combat
4. Dernière poussée	À la fin du combat

ATTENTION

Lorsque tu opères la toupie radiocommandée et le propulseur électronique, assure-toi que la distance entre le propulseur et la toupie est inférieure à un mètre (3,28 pieds). Une distance de plus de 80 cm (2,62 pieds) pourrait occasionner une perte de contrôle. La toupie ne bougera pas avec fluidité s'il y a de la saleté ou de la poussière sur la pointe. Nettoie-la souvent.

GUIDE DE DÉPANNAGE

PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
Elle ne bouge pas.	Est-ce que le propulseur est à ON (marche)?	Mets l'interrupteur à On (marche), charge et lance.
	Est-ce que les piles sont usées? Les polarités sont-elles comme indiqué?	Insère de nouvelles piles.
	Est-elle placée de manière à recevoir le signal?	La distance de transmission du propulseur et de la toupie est d'environ 80 cm (2,62 pieds.). Selon les circonstances, cette distance peut être réduite. Dirige l'antenne vers la toupie et contrôle-la à moins de 80 cm (2,62 pieds).
	La toupie est-elle assez chargée?	Il se pourrait qu'elle ne bouge pas si elle n'est pas assez chargée. Lorsque tu la charges, insère fermement la toupie dans l'entrée de charge. Si elle n'est pas insérée au complet, elle ne se chargera pas correctement.
Je ne peux pas la contrôler.	Y a-t-il de la saleté ou de la poussière sur la pointe de la toupie?	Nettoie la pointe. La saleté et la poussière peuvent faire glisser la toupie sur la surface de l'arène la rendant difficile à contrôler.
	Y a-t-il de la saleté ou de la poussière sur la surface de l'arène?	Nettoie l'arène. La saleté et la poussière peuvent faire glisser la toupie sur la surface de l'arène la rendant difficile à contrôler.
Elle est incontrôlable.	Joue-tu contre une toupie qui a la même fréquence que la tienne?	Les toupies de même fréquence ne peuvent pas être utilisées en même temps car leur signal interfèrera. Utilise des toupies de fréquences différentes.
	Certains endroits dans les immeubles favorisent la réception du signal.	Joue à différents endroits.

⚠ ATTENTION POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES:

1. S'assurer d'insérer les piles correctement et de suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
2. Ne jamais utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ou des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium).
3. Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.

DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Conserver cette information pour référence ultérieure.
Les piles doivent être remplacées par un adulte.

1) Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des pola-rités + et - inscrites sur le jouet.
2) Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles alcalines avec des piles au carbone-zinc.
3) Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.
4) Retirer les piles si le jouet doit rester inactif pour une longue période de temps.
5) Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
6) Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.
7) PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du jouet avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.

Déclaration de la FCC

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'usager devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

P/N 6367600001

and colors may vary. / Le produit et les couleurs peuvent varier. / El producto y los colores pueden variar.
r ™* & © 2004 Hasbro. All Rights Reserved. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office.
ured under license from Takara Co., Ltd.
akao•BB3Project•TV Tokyo Licensed by d-rights Inc.
ABC Family Worldwide, Inc. All Rights Reserved.
CHINA

Please keep company details for future reference.
Conserver notre adresse pour référence ultérieure.
Recomendamos conservar esta información.

Hasbro Canada
Imp. por: Servici
Estado de Méxic
Distributed in the
NSW 2122, Austra
Auckland, New Ze
Precaución: No ap